DIARY 64

VERSIONE ITALIANA

6014

commodore
COMPUTER

Questo prodotto
sviluppato dalla
Handic Software AB, Stoccolma
Svezia

6014 - 2.84 - 1M

DIARY CBM-64

Diary-64 consente di tenere nota dei numeri di telefono e indirizzi, appuntamenti, libri prestati o presi in prestito, compleanni, in altre parole tutto ciò che è difficile da ricordare. Diary-64 può essere di aiuto in tutte le circostanze della vita quotidiana, in casa e in ufficio. Diary-64 è facile da usare e consente di reperire immediatamente le informazioni nel piccolo "data base" che ognuno può creare.

Con esso è possibile memorizzare e richiamare facilmente qualsiasi cosa su cassetta o su floppy disk. Diary-64 dispone di una routine di stampa che consente di stampare etichette di indirizzi ricavati dall'elenco di amici personali.

COME INIZIARE

(1) Spegnere CBM-64
(2) Inserire la cartuccia Diary-64 nell'apposito connettore.
(3) Controllare che la cartuccia sia correttamente posizionata.

ACCENDERE L'APPARECCHIO

Se tutto è predisposto in modo corretto, il CBM dovrebbe far comparire sullo schermo un menù, seguito dal testo "✻64-Diary file✻".

Se ci sono problemi, restituire la cartuccia al rivenditore Commodore.

INTRODUZIONE E SUGGERIMENTI

Diary-64 funziona come un grande blocco per appunti le cui pagine compaiono sullo schermo di un CBM-64 (un BLOCCO). Un blocco si compone di 10 righe con 27 caratteri ciascuna. Quando si aggiorna un blocco e si ha il programma di eseguirne la stampa, occorre tenere presente che verranno stampate soltanto le prime quattro righe. Ciò può aiutare a strutturare meglio i propri file.
NOTA: Richiamando i dati, ricordarsi che Diary-64 interpreta le maiuscole diverse dalle corrispondenti minuscole. Ciò è importante per richiamare e progettare i propri file.

Leggendo il manuale occorre ricordarsi il significato delle seguenti parole:
SCHERMO: dice con che cosa risponderà lo schermo
PREMERE: dice quale tasto o tasti premere
RETURN: dice di premere il tasto RETURN

COMANDI

Nel menù si troveranno i seguenti comandi:
A,S,F,B,L,D,T,X,N.
Provare questi comandi come descritto qui di seguito.

NOTA: NON USARE I SEGUENTI QUATTRO CARATTERI:
:,;'' QUANDO SI AGGIORNA UNO SCHERMO
Si possono anche trascurare tre caratteri seguenti dato che potrebbero essere interpretati come comandi (✻↑=).

Ⓐ AGGIUNTA O MODIFICA (svolge le seguenti funzioni)

1: Riempire una pagina con nuove informazioni
2: Cambiare (aggiornare) una pagina scritta

(**1**) Riempimento di una pagina (blocco)
PREMERE: a
(aggiunta/modifica)
SCHERMO: Input Date or Block No? (Immissione data o N. Blocco?)
PREMERE: 1
(Numero blocco) se viene usata la data scrivere 4JAN per 4 Gennaio 1983.
(Per la spiegazione vedere pag. 4).
SCHERMO: BLOCK N.1
(Il cursore lampeggia. È il momento di immettere i dati)
SCRIVERE: Rossi Paolo (RETURN)
Questa linea sarà ora contrassegnata come utilizzata dalla presenza di un punto alla sinistra della riga. Aggiungere altri dati se lo si desidera.
TERMINARE PREMENDO: '✻' (RETURN)

NOTA: Il simbolo '✻' deve essere nella prima colonna del testo.
(Lo schermo ritorna ad un solo colore e subito dopo ricompare il menù).
I DATI SONO ORA MEMORIZZATI NELLA MEMORIA DEL COMPUTER.

(**2**) Cambio (aggiornamento) di un blocco o pagina.
PREMERE: a
(aggiunta/modifica)
SCHERMO: Input Date or Block No?
PREMERE: 1
(Blocco N. 1)
SCHERMO: BLOC N. 1
Il cursore lampeggia sulla 'R' di 'Rossi Paolo'
Se non si desidera cambiare questa riga, premere RETURN e andare alla prima colonna della successiva riga. Se si desidera cambiare qualcosa su questa o su qualsiasi altra usare i tasti di cancellazione o i tasti di comando del cursore. Quando la riga è terminata, premere RETURN. Ora questa sarà contrassegnata come aggiornata dalla presenza di un punto nella colonna 0.
I comandi del cursore consentono di spostarsi verso l'alto e verso il basso, verso sinistra o verso destra per cambiare i dati in qualsiasi riga. L'importante è premere RETURN quando la riga è completata.
Quando sono state apportate tutte le modifiche, premere '✻' per aggiornare la pagina e ritornare al menù. Ricordare che '✻' deve essere sulla prima colonna. Il Blocco N. 1 è ora aggiornato in memoria.

Ⓛ LISTA DEI DATI

Per controllare il contenuto della memoria del computer (lista totale).

PREMERE: 1
(Diary-64 ora elenca tutto ciò che c'è nella memoria del (computer). Quando lo schermo è riempito, compare una riga verde al di sotto della riga inferiore con il testo:
'SPACE' TO CONTINUE 'M' FOR MENÙ.
('spazio' per continuare 'M' per tornare al menù)

Se la memoria contiene una grande quantità di dati, tenere abbassata la barra spaziatrice fino a che non si trova il blocco desiderato.
Se si dedisera interrompere la il listato, premere il tasto SHIFT. Quando il tasto SHIFT viene rilasciato, la presentazione della lista riprende.
Se viene raggiunta la fine dei dati memorizzati, compare il messaggio:
SCHERMO: "—— END OF DATA ——" (fine dei dati)

Ⓢ CANCELLAZIONE DI UN BLOCCO

Se si desidera cancellare un intero blocco usare (S).
PREMERE: s (cancellazione)
SCHERMO: Input Date or Bloc No?
SCRIVERE: 1
(Se viene usata la data scrivere 4JAN per 4 Gennaio 1983.
Verrà spiegato più avanti).

Lo schermo ritorna al modo ad un solo colore e subito dopo viene ripresentato il menù.
Il Blocco N. 1 è ora cancellato e può essere riempito con nuovi dati.

Ⓕ FIND (trova)

Find è usato per trovare un numero di telefono, un indirizzo, ecc.

PREMERE: f
SCHERMO: Search for: ? (Ricerca...?)
PREMERE: P
(come in Paolo) RETURN
Lo schermo mostrerà la data o i numeri di blocco che contengono un 'P'.
Se sono stati eseguiti i comandi, dovrebbe trattarsi del Blocco N. 1.
Se si vuole vedere cosa c'è nel Blocco N. 1, procedere come segue:
PREMERE: SPACE (per avere il menù)
PREMERE: a (aggiunta o modifica)
PREMERE: 1 (e RETURN per il Blocco N. 1)
Il Blocco N. 1 è ora sullo schermo.
LEGGERLO. Ultimata la lettura?
PREMERE: ✻ (e RETURN)
Si è ora ritornati al menù. Il Blocco N. 1 è ancora inalterato nonostante il comando A, dato che non sono stati cambiati i dati del blocco prima che venisse premuto '✻'.

Il comando 'f' cerca nell'intera memoria il carattere indicato ed elenca il numero di tutti i blocchi che contengono quel carattere.

Ⓑ RICERCA DI UN BLOCCO

A differenza del comando F, viene listato sullo schermo il PRIMO blocco che contiene il carattere cercato.
In questo caso è possibile cambiare o semplicemente leggere i dati.
Se si cambia qualcosa nel blocco occorre aggiornare la memoria. Ciò avviene premendo '*' e il tasto RETURN, e si ritorna al menù.
Per contro, se non si effettuano modifiche nel blocco e si vuole continuare la ricerca con un altro carattere, premere '=', quindi RETURN. Quando Diary-64 non può trovare altri blocchi corrispondenti, compare il messaggio 'END OF MATCH...' (fine dell'abbinamento).
La barra spaziatrice riporta al menù. Ricordarsi che '=' deve essere nella colonna 1 (per esempio il comando F).

USO DELLA FUNZIONE - DATA DI IMMISSIONE

È possibile lavorare con tutti i tipi di pianificazione dove la data è importante. Usare DATA invece di BLOCK NUMBER. Naturalmente è possibile miscelare date e blocchi nello stesso file. Usando il comando aggiunta/modifica (A) l'input deve essere 4JAN invece del numero del blocco. La sintassi della data è giorno del mese (cifre da 1 a 31) seguito direttamente dalle prime tre lettere del mese. 4 Gennaio sarà quindi 4JAN in alcune versioni. Diary-64 incorpora la funzione del giorno della settimana unitamente all'anno ed è preprogrammato l'anno 1983.
Se, per esempio, viene usata un'altra data o un altro anno, ad esempio 5 Gennaio 1985:
SCRIVERE: 5JAN1985
SCHERMO: Saturday 5 JAN 1985

Es.: AGGIUNTA/MODIFICA (AGGIORNAMENTO)

PREMERE: a
SCHERMO: Input Date or Block No?
PREMERE: 5FEB (e RETURN per 5 Febbraio)
SCHERMO: Saturday 5th February 1983
Il cursore lampeggia. È il momento di immettere i dati.
SCRIVERE: Chiamare Ufficio Postale 90110 (e RETURN)
PREMERE: ✻ (e RETURN)
LA DATA È ORA IMMESSA IN MEMORIA.

Provare a listare i dati (L) per familiarizzarsi con il formato delle date.

Es.: RICERCA CON DATA

PREMERE: f
SCHERMO: Search for : ? (ricerca?)
SCRIVERE: Posta (e RETURN) (Posta o Ufficio Postale)
SCHERMO: Saturday 5th February 1983

Oppure con la ricerca del blocco.

PREMERE: b
SCHERMO: Search for:?
SCRIVERE: Posta (e RETURN)
SCHERMO: Chiamare Ufficio Postale 90110

Se si desidera listare l'intero blocco.

PREMERE: a
SCHERMO: Input Date or Block No?
SCRIVERE: 5FEB (e RETURN)
Questo blocco potrebbe essere aggiornato o stampato. '✻' riporta al menù

Si spera che questi esempi abbiano dato un'idea del modo in cui opera la funzione.

STAMPA DEI DATI

Ogni qualvolta sullo schermo compare il testo "Push ↑ più Return for HARDCOPY" è possibile ottenere una copia su carte delle prime quattro righe dei dati del blocco.

Es.: Blocco fittizio

Rossi Paolo	(verrà stampato)
Via Dante 42	(verrà stampato)
20123 MILANO	(verrà stampato)
.....	(verrà stampato)
Ordinare 400 pezzi	(non verrà stampato)
di 4564-55	(non verrà stampato)
al più tardi 11 Febb.	(non verrà stampato)

Tenere conto di ciò quando si strutturano i propri file.

REGISTRAZIONE DI DATI SU DISCO O SU NASTRO

I comandi D e T vengono usati per registrare i dati,
NOTA: I dati precedentemente salvati su un disco o su nastro verranno cancellati e sostituiti dai nuovi dati con lo stesso nome del file durante questa operazione.
OCCORRE QUINDI CREARE UNA COPIA DI RISERVA SU UN NUOVO DISCO/NASTRO.

Ⓓ REGISTRAZIONE SU DISCO

(Non provare per il momento questo esempio).

NOTA: I vecchi dati verranno cancellati e sostituiti dai nuovi con lo stesso nome del file:

Assicurarsi che nel 1541 il disco sia quello da usare.
PREMERE: d
(Registrazione su disco)
SCHERMO: File name: (Nome file: massimo 11 caratteri)
SCRIVERE: Il nome del file, TELEFONO ...e premere RETURN.
Se si scrive: '✻' + (RETURN) si annulla la funzione di registrazione e si ritorna al menù.
In caso contrario: dopo alcuni secondi il computer risponde: OK.READY (OK Pronto).
Se viene rilevato qualsiasi difetto, il computer lo segnala stampando:
ERROR = 128 check DISC-UNIT! (Errore = −128 controllare unità disco).
Ciò significa che i dati **non** sono stati memorizzati sul disco.
Controllare a che cosa corrisponde quel codice di errore (vedere il manuale dell'unità disco). Eliminare il difetto e registrare i dati di nuovo.
(ERRORE −128 = Periferica non presente).

Ⓣ REGISTRAZIONE SU NASTRO

(Non occorre provare questo esempio per il momento).

NOTA: i vecchi dati verranno cancellati e sostituiti dai nuovi con lo stesso nome del file.

Assicurarsi che il registratore a nastro contenga il nastro adatto.

PREMERE: t
(Registrazione su nastro)
SCHERMO: REWIND YOUR TAPE (riavvolgere il nastro)
RIAVVOLGERE IL NASTRO E PREMERE STOP SUL REGISTRATORE
PREMERE: 'SPACE'
SCHERMO: Nome file (vedre salvataggio su disco)
SCRIVERE: Nome file (e premere RETURN). Massimo 11 caratteri.
Se si batte '✻' + (RETURN), si cancella la funzione di salvataggio e si ritorna al menù.
SCHERMO: PRESS RECORD & PLAY ON TAPE (premere RECORD & PLAY sull'unità a cassette
(VEDERE MANUALE DELL'UTENTE CBM-64 se lo si desidera)
Lo schermo si trasforma nel modo ad un colore fino a che i dati non sono stati registrati.
Quando il computer è pronto, lo schermo visualizza con: OK DATA SAVED (OK dati registrati). Anche qui c'è un controllo di errore (vedere comando (D) REGISTRAZIONE SU DISCO).

CARICAMENTO DEI DATI DA DISCO O DA NASTRO.

Ⓧ CARICAMENTO DATI

(Non provare per il momento questo esempio).
Controllare che si stia lavorando con il disco o con il nastro adatti.

PREMERE: x
SCHERMO: LOAD DATA FROM: (Caricare i dati da:)
'D' DISK (Disco)
'T' TAPE (Nastro)
PREMERE: d (per disco)
t (per nastro)

Qualsiasi altro tasto riporta al menù.

SCHERMO: File name: (Nome file:)
SCRIVERE: Il nome del file che si desidera.
Se si premere '✻', la funzione di caricamento viene annullata e si ritorna al menù.
Quando il computer è pronto, il menù viene visualizzato sullo schermo.

FREE SPACE (NUMERO DI BYTE LIBERI)

Questo campo del menù mostra il numero dei caratteri che non sono stati usati e sono ancora disponibili nella memoria.
Questo numero può talvolta essere inesatto a causa dei puntatori che non sono stati ancora aggiornati. In ogni caso dà un'idea dello spazio disponibile.
È una buona idea usar righe più lunghe evitando quelle corte (massimo 27 caratteri per riga) dato che ogni riga richiede 5 caratteri per i puntatori.

FINE DEL PROGRAMMA

Per terminare questo programma, procedere come segue:
1. Registrare i dati
2. Registrare di nuovo i dati (eseguire una copia di riserva)
3. Spegnere CBM-64
4. Rimuovere la cartuccia Diary-64

©1984 Commodore Italiana SpA

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del manuale e dei programmi può essere duplicata, copiata, trasmessa o riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza il preventivo consenso scritto della Commodore Italiana

Commodore Italiana SpA

Via F.lli Gracchi, 48 - 20092 Cinisello Balsamo
Tel. 02/6125651